

ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Ρηγάκου Βασιλική - Αλαφοδήμου Ελένη

1. ΛΕΥΚΗ ΒΙΒΛΟΣ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

1.1 Γενικό πλαίσιο

«Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή υιοθέτησε την 1η Φεβρουαρίου 2006 μία Λευκή Βίβλο για την ευρωπαϊκή πολιτική επικοινωνίας. Σκοπός αυτής της Λευκής Βίβλου είναι να προτείνει τη θέσπιση της επικοινωνίας ως μίας ξεχωριστής ευρωπαϊκής πολιτικής προς όφελος των πολιτών» σύμφωνα με το σχετικό σημείωμα που εστάλη από την Αντιπροσωπεία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην Αθήνα προς τα ελληνικά Δίκτυα.

Η Αντιπρόεδρος εξάλλου της Επιτροπής Margot Wallstroem δηλώνει την ίδια μέρα ότι «η επικοινωνία αποτελεί πρωτίστως θέμα δημοκρατίας. Το κοινό έχει δικαίωμα να γνωρίζει τί πράττει και τί αντιπροσωπεύει η ΕΕ. Και έχει δικαίωμα να συμμετέχει πλήρως στο έργο της Ευρώπης. Η επικοινωνία για την Ευρώπη δεν είναι απλώς υπόθεση των Βρυξελλών. Τα θεσμικά όργανα της ΕΕ και τα κράτη μέλη πρέπει τώρα να ενώσουν τις προσπάθειές τους.»

Επιπρόσθετα στην εισαγωγή της Λευκής Βίβλου τονίζεται εμφατικά πως «όλοι δεχόμαστε ότι υπάρχει χάσμα μεταξύ της ΕΕ και των πολιτών της. Η ενημέρωση και η επικοινωνία είναι ουσιαστικής σημασίας σε μία υγιή δημοκρατία και λειτουργούν αμφίδρομα. Η δημοκρατία τότε μόνο ευημερεί όταν οι πολίτες γνωρίζουν τι συμβαίνει και είναι θέση να συμμετέχουν πλήρως.»

Μέσα σε αυτά τα πλαίσια, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ακολουθώντας τη συνήθη πρακτική της εγκαινιάζει μία εξάμηνη περίοδο διαβούλευσης για την επικοινωνιακή πολιτική της Ευρωπαϊκής Ένωσης και καλεί όλους τους εμπλεκόμενους φορείς – κοινοτικά θεσμικά και λοιπά όργανα, κράτη-μέλη, περιφερειακές και τοπικές αρχές- αλλά και τους πολίτες να διατυπώσουν και να καταθέσουν τις απόψεις, τις ιδέες, τα σχόλια και τις προτάσεις τους στον πολύγλωσσο δικτυακό τόπο που δημιουργήθηκε για το σκοπό αυτό.

1.2 Πεδία δράσης

Στη Λευκή Βίβλο προτείνονται πέντε πεδία για τα οποία είναι σκόπιμο να αναληφθεί κοινή δράση ώστε όχι μόνο να γεφυρωθεί το χάσμα ανάμεσα στην Ευρώπη και στους πολίτες της αλλά και να διαμορφωθεί μία ευρωπαϊκή δημόσια σφαίρα εκ παραλλήλου και

συμπληρωματικά με την εθνική δημόσια σφαίρα.

i. Καθορισμός κοινών αρχών για τις δραστηριότητες επικοινωνίας στα ευρωπαϊκά ζητήματα

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή θεωρεί ότι όλοι οι Ευρωπαίοι πολίτες από όλα τα κοινωνικά στρώματα και όλες τις χώρες (αρχή της κάλυψης) έχουν δικαίωμα στην πλήρη και αξιόπιστη ενημέρωση για την ΕΕ και μάλιστα στη μητρική τους γλώσσα, στην ελεύθερη έκφραση των απόψεων τους (αρχή της πολυμορφίας), στη δυνατότητα διαλόγου με τους φορείς λήψης αποφάσεων στα πλαίσια του οποίου να εισακούγονται και να λαμβάνονται ουσιαστικά υπόψη οι τοποθετήσεις των πολιτών (αρχή συμμετοχής).

Με το σκεπτικό αυτό προτείνεται η σύνταξη ενός Ευρωπαϊκού Χάρτη ή Κώδικα Δεοντολογίας για την επικοινωνία επί των αρχών του οποίου όλοι οι κοινοτικοί, εθνικοί, περιφερειακοί, τοπικοί και άλλοι φορείς θα δεσμεύονται εθελοντικά και θα εγγυώνται ότι η επικοινωνιακή πολιτική της ΕΕ εξυπηρετεί τα συμφέροντα των πολιτών.

ii. Συμμετοχή των πολιτών και ενίσχυση του ρόλου τους

Οι ανάγκες των πολιτών πρέπει να βρίσκονται στο επίκεντρο κάθε ευρωπαϊκής επικοινωνιακής πολιτικής. Για να εκφραστούν όμως αυτές πρέπει να αναπτυχθούν τα κατάλληλα εργαλεία και οι αντίστοιχοι διάλογοι επικοινωνίας. Τρεις είναι οι στόχοι στο πεδίο αυτό:

- η βελτίωση της αγωγής του πολίτη
- η σύνδεση των πολιτών μεταξύ τους
- η σύνδεση πολιτών και δημόσιων θεσμών

Η άντληση διδαγμάτων, εμπειριών και βέλτιστων πρακτικών από ευρωπαϊκά προγράμματα όπως Erasmus, Socrates, Leonardo da Vinci, η υλοποίηση νέων εικονικών «τόπων» συνάντησης-δημόσιας συζήτησης – παράλληλα βέβαια με τις ζωντανές πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις, η ανοιχτή, διαφανής και προσπελάσιμη λειτουργία των θεσμικών οργάνων και η αμφίδρομη επικοινωνία θεσμών και πολιτών αποτελούν προκλήσεις που αναζητούν λύσεις σε αυτό το πεδίο εργασίας.

iii. Συνεργασία με τα ΜΜΕ και νέες τεχνολογίες

«Τα ΜΜΕ είναι κεντρικοί παίκτες σε κάθε επικοινωνιακή πολιτική της Ευρώπης. Παρά όμως τις προσπάθειες και τον επαγγελματισμό των ανταποκριτών στις

Βρυξέλλες, η κάλυψη ευρωπαϊκών θεμάτων στα ΜΜΕ παραμένει περιορισμένη και κατακερματισμένη» σημειώνεται χαρακτηριστικά στη Λευκή Βίβλο.

Η κινητοποίηση των ΜΜΕ σε εθνικό, περιφερειακό και τοπικό επίπεδο για ευρωπαϊκά θέματα, η αξιοποίηση του δυναμικού των νέων τεχνολογιών και η σταθερή ροή πληροφοριών μέσω ενός ανθρώπινου δικτύου είναι οι προκλήσεις σε αυτό το πεδίο όπως τις θέτει η Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

iv. Κατανόηση της ευρωπαϊκής κοινής γνώμης

Ο ρόλος της κοινής γνώμης είναι καταλυτικός στις σύγχρονες δημοκρατικές κοινωνίες. Η αξιόπιστη σφυγμομέτρηση της κοινής γνώμης, η επιστημονική ανάλυσή της και η πλατιά και βαθιά κατανόησή της μέσω ενός βελτιωμένου ποιοτικά Ευρωβαρόμετρου, μέσω της ανάπτυξης ενός ευρωπαϊκού δικτύου εμπειρογνομόνων και μέσω της σύστασης ενός ανεξάρτητου παρατηρητηρίου της ευρωπαϊκής κοινής γνώμης αποτελούν προτάσεις για συζήτηση στα πλαίσια της παρούσας Λευκής Βίβλου.

v. Συνεργασία – κοινή προσπάθεια

Κοινοτικά θεσμικά όργανα, κράτη-μέλη, κυβερνήσεις, πολιτικά κόμματα, τοπικές και περιφερειακές αρχές, οργανώσεις των πολιτών, μη κυβερνητικοί οργανισμοί καλούνται να συνεργαστούν, ώστε από κοινού να ευαισθητοποιήσουν τους πολίτες σε ευρωπαϊκά θέματα και να προωθήσουν τη δημόσια πολιτική συζήτηση με μακροπρόθεσμο αποτέλεσμα τη διαμόρφωση μιας αποτελεσματικής ευρωπαϊκής δημόσιας σφαίρας.

1.3 Ρόλος Δικτύων

Το ευρύ φάσμα Δικτύων ευρωπαϊκής πληροφόρησης μπορεί να λειτουργήσει ως ο ενδιάμεσος - συνδετικός κρίκος ανάμεσα στην Ευρωπαϊκή Ένωση και τους πολίτες της με την ενεργό δράση τους σε ποικίλους χώρους και τομείς που άπτονται των καθημερινών ενδιαφερόντων της ευρωπαϊκής κοινωνίας.

2. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Μέσα στα πλαίσια αυτής της νέας στρατηγικής της Ευρωπαϊκής Ένωσης για επικοινωνία και λαμβάνοντας σοβαρά υπ' όψιν την ανάγκη όλων των ευρωπαίων πολιτών για εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στην ευρωπαϊκή πληροφόρηση θεωρούμε ότι η Ευρωπαϊκή Ένωση θα μπορούσε να επινοήσει κάποια εργαλεία επικοινωνίας, τα οποία να χρησιμοποιήσει για να επικοινωνήσει, να προσεγγίσει τον πολίτη και να θέσει σε λειτουργία τα πεδία δράσης για τη γεφύρωση του χάσματος ανάμεσα σε αυτή και τον πολίτη.

Ήδη έχει θέσει, επιτυχώς, σε εφαρμογή, πέρα από τους συμβατικούς τρόπους επικοινωνίας μέσω εκδηλώσεων, ομιλιών, συνεδρίων, κάποιες πρακτικές επικοινωνίας χρησιμοποιώντας σύγχρονα μέσα όπως:

- Διαδικτυακά forum συζήτησης
- Euro-Bus
- Διαδικτυακοί διάλογοι, όπως ο διάλογος για το μέλλον της Ευρώπης

Σε αυτά τα μέσα θα μπορούσαν να ενσωματωθούν κάποια άλλα όπως:

- Συνεργασία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με την κρατική τηλεόραση της εκάστοτε χώρας με σκοπό τη διοργάνωση εκπομπών επιμορφωτικού χαρακτήρα, όπως τηλεπαιχνίδια, που να απευθύνονται σε διάφορες ομάδες πολιτών π.χ. παιδιά-μαθητές-φοιτητές, καθηγητές, ιδιώτες-επαγγελματίες κ.ο.κ.
- Συνεργασία με διάφορες Δημόσιες Επιχειρήσεις Κοινής Ωφέλειας, π.χ. ΔΕΗ, ΟΤΕ, ΕΥΔΑΠ, ώστε να ξεκινήσουν μαζί μια ενημερωτική εκστρατεία, η οποία να έχει τη μορφή αποστολής ενημερωτικών φυλλαδίων που θα συνοδεύουν τους λογαριασμούς που φθάνουν σπίτι μας. Μέσω των φυλλαδίων αυτών ο πολίτης θα μπορούσε να ενημερώνεται για το τι προβλέπει η Ευρωπαϊκή Ένωση για θέματα όπως οι τηλεπικοινωνίες, η ενέργεια κ.α.
- Διανομή ενημερωτικών φυλλαδίων σε εμπορικά καταστήματα με περιεχόμενο που καλύπτει θέματα που αφορούν τον καταναλωτή, τα δικαιώματά του, τις υποχρεώσεις του, με ποιους τρόπους μπορεί να προστατευθεί κ.α.
- Παράλληλα η ΕΕ θα μπορούσε να ωφεληθεί από τη χρήση νέων τεχνολογιών, μία εκ των οποίων είναι και η Εικονική Πραγματικότητα – Virtual Reality, μια εκδοχή την οποία θα θέλαμε με την παρουσίασή μας να προσεγγίσουμε και κατ' επέκταση να σας γνωστοποιήσουμε.

3. ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ – VIRTUAL REALITY

Πριν προχωρήσουμε θα θέλαμε πρώτα να δώσουμε έναν ορισμό της Εικονικής Πραγματικότητας.

Εικονική Πραγματικότητα, λοιπόν, είναι η αλληλεπίδραση ανθρώπου-Ηλεκτρονικού Υπολογιστή που βιώνεται από τον άνθρωπο με τρόπο φυσικό και ενστικτώδη. Είναι μια εξέλιξη των γενεών επικοινωνίας ανθρώπου – υπολογιστή.

Η Εικονική Πραγματικότητα παρουσιάζει στο χρήστη ένα χώρο εργασίας που του δίνει την αίσθηση ότι η πληροφορία που παρουσιάζεται από τον Η/Υ συμπεριφέρεται όπως τα αντικείμενα του πραγματικού κόσμου. Ο χρήστης αισθάνεται ότι βρίσκεται μέσα

στον Η/Υ. Μπορεί να αλληλεπιδράσει με τα στοιχεία του εικονικού κόσμου, να μετακινηθεί μέσα σε αυτόν και να τον αλλάξει. Πρόκειται για έναν εικονικό κόσμο, έναν κόσμο δηλαδή χωρίς υλική σύσταση, μια τεχνητή τρισδιάστατη απεικόνιση που δημιουργείται μέσω των τεχνολογιών τρισδιάστατων γραφικών, κίνησης και εξομοίωσης ενός ισχυρού ηλεκτρονικού υπολογιστή και που επιτρέπει στο χρήστη να αλληλεπιδρά μ' αυτόν τον εικονικό κόσμο μέσω πράξεων, κινήσεων και εκτιμήσεων που μοιάζουν με τις καθημερινές του ενέργειες στο πραγματικό περιβάλλον.

Το κύριο πλεονέκτημα από τη χρήση αλληλεπίδρασης Εικονικής Πραγματικότητας με τον Η/Υ είναι ότι ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδρά με το σύστημα χρησιμοποιώντας ενέργειες και κινήσεις που μοιάζουν με τις καθημερινές του δραστηριότητες. Οι άνθρωποι είμαστε πολύ καλοί στην αναγνώριση προτύπων, και στην αλληλεπίδραση με τρισδιάστατα αντικείμενα του πραγματικού χώρου, πράγμα το οποίο μπορεί ν' αποδειχθεί πολύ χρήσιμο σε περιπτώσεις που χρειάζεται να μεταδοθούν πληροφορίες, όπως η παρούσα περίπτωση.

3.1 Εφαρμογές Εικονικής Πραγματικότητας

Η Ε.Π. βρίσκει εφαρμογές σε πολλούς τομείς της επιστήμης και γενικά της ανθρώπινης δραστηριότητας όπως στη:

- Χημεία
- Ιατρική
- Αρχιτεκτονική
- Εκπαίδευση
- Βιομηχανία
- Σχεδιασμό της Εφαρμοσμένης Μηχανικής
- Παιχνίδια

Καινοτόμες δυνατότητες της Εικονικής Πραγματικότητας είναι η χρήση της στη Διοίκηση (Management) και ειδικότερα στις λειτουργίες της Διοίκησης όπως στο Μαρκετινγκ και Πωλήσεις (Marketing and Sales), στη Διοίκηση Ανθρώπινων Πόρων (HRM), στη Χρηματοοικονομική Διοίκηση και Έλεγχο (Financial Management and Control), την Έρευνα και Ανάπτυξη (Research and Development), τη Διοίκηση Λειτουργιών (Operations Management).

3.2 Επιχειρηματολογία

Σίγουρα θα έχουν δημιουργηθεί στους περισσότερους από εσάς εύλογα ερωτήματα όπως : γιατί θα πρέπει η Ευρωπαϊκή Ένωση να υιοθετήσει αυτή την τεχνολογία, πώς δηλαδή θα μπορούσε να ωφεληθεί η επικοινωνιακή προσπάθεια της Ευρωπαϊκής Ένω-

σης από τη χρήση μιας τέτοιας τεχνολογίας, πώς θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αυτή η τεχνολογία – ποια μορφή δηλαδή θα μπορούσε να πάρει και πού θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί;

Αυτό που χρειάζεται η Ευρωπαϊκή Ένωση είναι η διαφήμιση, η προβολή, η επικοινωνία με τους ανθρώπους στους οποίους απευθύνεται και για τους οποίους υπάρχει, επικοινωνία με όλους τους ευρωπαίους πολίτες. Για να μπορέσει όμως να επικοινωνήσει με τους πολίτες, πρέπει πρώτα να τους πληροφορήσει για την ύπαρξή της και τους στόχους της. Και οι δύο πλευρές χρειάζεται να είναι ενήμερες για τα θέματα που τις αφορούν και με τα οποία ασχολείται η άλλη πλευρά. Για το λόγο αυτό κρίνεται αναγκαίο καθημερινά και με εύκολο τρόπο η Ευρωπαϊκή Ένωση να παρέχει πληροφόρηση στους πολίτες, έτσι ώστε αυτοί με τη σειρά τους να φτάσουν στο σημείο να μπορέσουν να επικοινωνήσουν εποικοδομητικά μαζί της. Ένα μέσο λοιπόν το οποίο μπορεί να χρησιμοποιήσει η Ευρωπαϊκή Ένωση για να πετύχει αυτό το στόχο είναι και η χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας.

3.3 Παράδειγμα

Στο σημείο αυτό εύστοχο θα ήταν να φέρουμε ένα παράδειγμα για να γίνουμε πιο κατανοητοί:

Υπάρχει ένας άνθρωπος ο οποίος για δύο μέρες διαβάσει έναν αναλυτικό ταξιδιωτικό οδηγό της Πράγας και ένας δεύτερος ο οποίος επισκέπτεται την Πράγα για δύο ημέρες, περπατά στους δρόμους της, βλέπει τα αξιοθέατα και ενημερώνεται για οτιδήποτε μπορεί να αφορά αυτή την πόλη, κ.τ.λ.

Στο τέλος αυτής της διαδικασίας ποιος από τους δύο θα έχει αποκομίσει πιο εύκολα, πιο γρήγορα και πιο διασκεδαστικά περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την Πράγα; Σε ποιον αυτές οι πληροφορίες θα μείνουν στη μνήμη του για περισσότερο χρονικό διάστημα, αν όχι για πάντα, και ποιος από τους δύο θα μπορούσε να μεταδώσει αυτές τις πληροφορίες πιο αποτελεσματικά;

Ας βάλουμε λοιπόν τώρα αυτούς τους δύο ανθρώπους τον ένα να διαβάσει για την Ευρωπαϊκή Ένωση, τα θεσμικά της όργανα, τις δραστηριότητές της, τις υπηρεσίες της, και τον δεύτερο να πλοηγείται γύρω από όλα αυτά, και ας θέσουμε ξανά τα παραπάνω ερωτήματα. Μάλλον η απάντηση θα είναι ότι ο δεύτερος ήρωάς μας θα έχει αποκομίσει περισσότερες πληροφορίες για τον τόπο τον οποίο επισκέφθηκε, έστω και εικονικά, απ' ό,τι ο πρώτος.

4. ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ

Τι κάνουμε λοιπόν στην περίπτωση που θέλουμε να ενημερωθούμε εύκολα, γρήγορα και διασκεδαστικά για έναν κόσμο ο οποίος είναι μακρινός; Τότε αυτό τον κόσμο μπορούμε να τον έχουμε εικονικά δίπλα μας με τη χρήση νέων τεχνολογιών, όπως η Εικονική Πραγματικότητα.

Την αρχή της απάντησης του παραπάνω ερωτήματος έρχεται να δώσει η ιδέα της δημιουργίας 1Ευρωπαϊκών Εικονικών Περιπτέρων1. Προτείνουμε λοιπόν τη δημιουργία Περιπτέρων Ευρωπαϊκής Επικοινωνίας και Πληροφόρησης με τη χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας. Τα περίπτερα αυτά θα μπορούσαν να δημιουργηθούν σε σημεία απ' όπου περνούν καθημερινά χιλιάδες άνθρωποι, σε μερικά από τα οποία μάλιστα είναι αναγκασμένοι να περιμένουν.

Τέτοια σημεία είναι:

- Σταθμοί λεωφορείων
- Σταθμοί Τρένων
- Σταθμοί Metro – Ηλεκτρικού σιδηρόδρομου - Τραμ
- Αίθουσες αναμονής Αεροδρομίων
- Σχολεία
- Πανεπιστήμια
- Πολιτιστικά κέντρα
- Διάφορα τουριστικά σημεία κ.τ.λ.

Στο σημείο αυτό να τονίσουμε ότι η ιδέα αυτή των περιπτέρων ήδη υπάρχει και εφαρμόζεται διεθνώς για κάλυψη όχι μόνο αναγκών παροχής πληροφόρησης αλλά και άλλων αναγκών όπως:

- Πληρωμή λογαριασμών
- Παιχνίδια
- Πώληση εισιτηρίων
- Αποστολή Αιτήσεων για θέσεις εργασίας
- Διαφημιστικοί λόγοι, κ.α.

Μάλιστα υπάρχουν εταιρίες εξειδικευμένες στο σχεδιασμό και την παραγωγή συστημάτων τα οποία απαρτίζουν τέτοιου είδους περίπτερα.

Εμείς με την πρότασή μας θα θέλαμε να προχωρήσουμε ένα ακόμη βήμα πιο πέρα και να εξελίξουμε αυτή την ιδέα των ψηφιακών περιπτέρων σε περίπτερα εικονικής πραγματικότητας.

4.1 Τρόπος λειτουργίας Εικονικού Συστήματος

Πως όμως θα λειτουργούσε ένα τέτοιο σύστημα και τι εξοπλισμός χρειάζεται για να λειτουργήσει;

Οι χρήστες θα βλέπουν έναν τρισδιάστατο εικονικό κόσμο στις συσκευές εξόδου εικονικής πραγματικότητας και θα μπορούν να αλληλεπιδρούν με αυτόν μέσω των συσκευών εισόδου εικονικής πραγματικότητας.

Οι συσκευές εξόδου εικονικής πραγματικότητας είναι οι συσκευές οι οποίες χρησιμοποιούνται για να προβληθεί αυτός ο εικονικός κόσμος σε μας, ενώ οι συσκευές εισόδου είναι αυτές τις οποίες εμείς χρησιμοποιούμε για να μπορέσουμε να μεταφερθούμε ενεργά μέσα στον κόσμο αυτό, να αλληλεπιδράσουμε με αυτόν και να τον επηρεάσουμε με τις κινήσεις μας και τις ενέργειές μας.

4.2 Συσκευές Εικονικής πραγματικότητας

Αναφέρουμε ονομαστικά τις συσκευές Εικονικής πραγματικότητας.

Ας αρχίσουμε πρώτα με τις συσκευές εξόδου Εικονικής Πραγματικότητας οι οποίες είναι:

1. Κράνη Εικονικής Πραγματικότητας (Head Mounted Displays)
2. Πανκατευθυντική Διοπτρική Οθόνη (Binocular Omnidirectional monitor – Boom)
3. Σύστημα αυτόματου Εικονικού Περιβάλλοντος Σπηλαίου (Cave Automatic Virtual Environment – CAVE)
4. Τρισδιάστατα γυαλιά (LCD Shutterglasses)

Οι συσκευές Εισόδου Εικονικής Πραγματικότητας είναι οι ακόλουθες:

1. Γάντι Εικονικής Πραγματικότητας
2. Τρισδιάστατο ποντίκι (Spacemouse)
3. Τρισδιάστατη μπίλια (Spaceball)

Βέβαια όλα τα παραπάνω λειτουργούν με τη υποστήριξη ισχυρών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, οι οποίοι θα λέγαμε ότι είναι το κύριο μέρος συστημάτων τέτοιου τύπου, συστημάτων δηλαδή Εικονικής Πραγματικότητας.

4.3 Τρόπος λειτουργίας Ευρωπαϊκού Εικονικού Περιπτέρου

Με τη βοήθεια λοιπόν του παραπάνω υλισμικού και λογισμικού είναι εφικτή η δημιουργία ενός Εικονικού Ευρωπαϊκού Περιβάλλοντος, στο οποίο ο χρήστης με «μαγικό τρόπο» θα μπορούσε αρχικά να μεταφερθεί και στη συνέχεια να πλοηγηθεί σε αυτόν. Η αρχική μορφή αυτού του Εικονικού Περιβάλλοντος θα μπορούσε να είναι αυτή του χάρτη της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ο χρήστης θα μπορούσε να βρεθεί μπροστά στο χάρτη και προχωρώντας, εικονικά πάντα, να μεταφέρεται από χώρα σε χώρα. Όποια χώρα και αν επιλέξει θα μπορεί να εισέλθει μέσα σε αυτή και από τη στιγμή εκείνη να αρχίσει η προσοπική του εικονική περιπέτεια.

Στην περιπέτειά του αυτή ο χρήστης θα μπορούσε να συντροφεύεται από βοηθούς. Προτείνουμε δηλαδή η Ευρωπαϊκή Ένωση να εφεύρει κάποιους

ήρωες, οι οποίοι να ξεπερνούν μέσα από την πλοήγηση του χρήστη στην Ευρωπαϊκή Ένωση και να τον συντροφεύουν σε αυτό το ταξίδι ενώ παράλληλα θα του προσφέρουν βοήθεια σε τυχόν απορίες που θα προκύπτουν κατά την προσωπική του πλοήγηση.

Κάτι ανάλογο υπάρχει αλλά σε δυσδιάστατη μορφή και δεν είναι τίποτε άλλο από τον βοηθό του κειμενογράφου μας – word – ο οποίος ξεπηδά στην οθόνη μας, ενώ εμείς συντάσσουμε ένα κείμενο και μας προσφέρει βοήθεια υπό την μορφή κειμένου. Στην Εικονική Πραγματικότητα ο δικός μας ευρωπαίος βοηθός δε θα μπορούσε να κάνει τίποτε άλλο, παρά να απλώσει το χέρι του και να μας τραβήξει προς την σωστή κατεύθυνση την οποία πρέπει να ακολουθήσουμε για να βρούμε αυτό που ψάχνουμε μέσα στον εικονικό αυτό κόσμο.

5. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Το πληροφοριακό περιεχόμενο αυτών των Ευρωπαϊκών Εικονικών Περιπτέρων θα είναι απλό, κατανοητό, εύληπτο και θα καλύπτει θέματα πάντα προσανατολισμένα και εμπνευσμένα προς και από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Αναφέρουμε σχηματικά την πιθανή δομή του πληροφοριακού περιεχομένου ενός τέτοιου Ευρωπαϊκού Εικονικού Περιπτέρου, η οποία θα μπορούσε να περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

- Τι είναι η Ευρωπαϊκή Ένωση: σημαία, ύμνος, γενέθλια ημέρα
- Πως δημιουργήθηκε η Ευρωπαϊκή Ένωση: συνθήκες
- Ιστορική αναδρομή για κάθε κράτος – μέλος
- Πώς λειτουργεί η Ευρωπαϊκή Ένωση και πώς παίρνει αποφάσεις; Ποιά είναι τα κοινοτικά θεσμικά όργανα;
- Επιτροπή
- Κοινοβούλιο
- Συμβούλιο
- Βασικές, επίκαιρες, ενδιαφέρουσες κοινοτικές πολιτικές όπως:
- Ενιαία αγορά
- Διεύρυνση
- Ανταγωνισμός
- Γεωργία
- Ανθρώπινα δικαιώματα
- Θέματα καθημερινότητας όπως:
- Πώς να εργαστώ σε άλλη χώρα της ΕΕ;
- Πώς να σπουδάσω σε άλλη χώρα της ΕΕ;
- Πώς να ταξιδέψω σε άλλη χώρα της ΕΕ;
- Προγράμματα – ενισχύσεις – επιδοτήσεις
- Πού θα βρω περισσότερες πληροφορίες για την ΕΕ;
- Στην πόλη μου
- Στο νομό μου

- Στη χώρα μου
- Σε άλλη χώρα της Ε.Ε.
- Παιχνίδια – Quiz

6. ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με τη χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας μας δίνεται η δυνατότητα να μεταδίδουμε πληροφορίες με τρόπο ζωντανό, διασκεδαστικό, εύκολο γιατί στο εικονικό περιβάλλον όλα είναι εικονικά ζωντανά, πολύχρωμα, ενδιαφέροντα, με κίνηση, ζωή, ήχους, θορύβους, ελκυστικά, εύκολα προσβάσιμα, ενδιαφέροντα και όχι κουραστικά. Την πολυτέλεια αυτής της τεχνολογίας θα μπορούσε να εκμεταλλευθεί, με καλή βέβαια έννοια, η Ευρωπαϊκή Ένωση και να τη χρησιμοποιήσει για να προβληθεί όσο το δυνατό περισσότερο, να προσφέρει απλόχερα σε όλους την Ευρωπαϊκή πληροφόρηση σε σημείο τέτοιο που ο ευρωπαίος πολίτης να φτάσει στο επίπεδο να την αναζητά μόνος του, καθημερινά, ασυναίσθητα, να γίνει ανάγκη του.

Η υλοποίηση της ιδέας αυτής χρήζει περαιτέρω μελέτης και έρευνας για τις τεχνικές προδιαγραφές, την ασφάλεια του εξοπλισμού, το κόστος υλοποίησης, την αποδοτικότητα, κτλ.

Ίσως να ακούγεται ουτοπική, παραμυθένια, δύσκολο να πραγματοποιηθεί, και όντως είναι. Αν όμως σκεφτεί κανείς ότι και η ίδια η ιδέα της δημιουργίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης κάποτε φάνταζε το ίδιο ουτοπική και παραμυθένια, ωστόσο όμως υλοποιήθηκε, τότε μπορούμε να έχουμε ελπίδες ότι στο μέλλον τέτοιες καινοτόμες ιδέες, που στόχο έχουν την προώθηση της ευρωπαϊκής πληροφόρησης να μη μείνουν ιδέες απλά τυπωμένες στα χαρτιά κάποιων φιλόδοξων ευρωπαίων πολιτών, αλλά να πάρουν σάρκα και οστά.

7. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

7.1 Συσκευές Εξόδου Εικονικής Πραγματικότητας

1. Κράνη ΕΠ (Head Mounted Displays)

Τα Κράνη ΕΠ (Head Mounted Displays) διαθέτουν δυο μικροσκοπικές στερεοσκοπικές οθόνες (μια για κάθε μάτι), που προβάλλουν τις κινούμενες εικόνες του εικονικού περιβάλλοντος. Ο χρήστης αισθάνεται να «εμβυθίζεται» στο εικονικό περιβάλλον. Η παραίσθηση αυτή λέγεται «τηλεπαρουσία» και επηρεάζεται από πολλούς αισθητήρες κίνησης (motion trackers) που συλλέγουν τις κινήσεις του χρήστη και ανάλογα προσαρμόζουν την απεικόνιση των οθονών σε πραγματικό χρόνο. Έτσι, ο χρήστης μπορεί να εξερευνήσει τον κόσμο εικονικής πραγματικότητας,

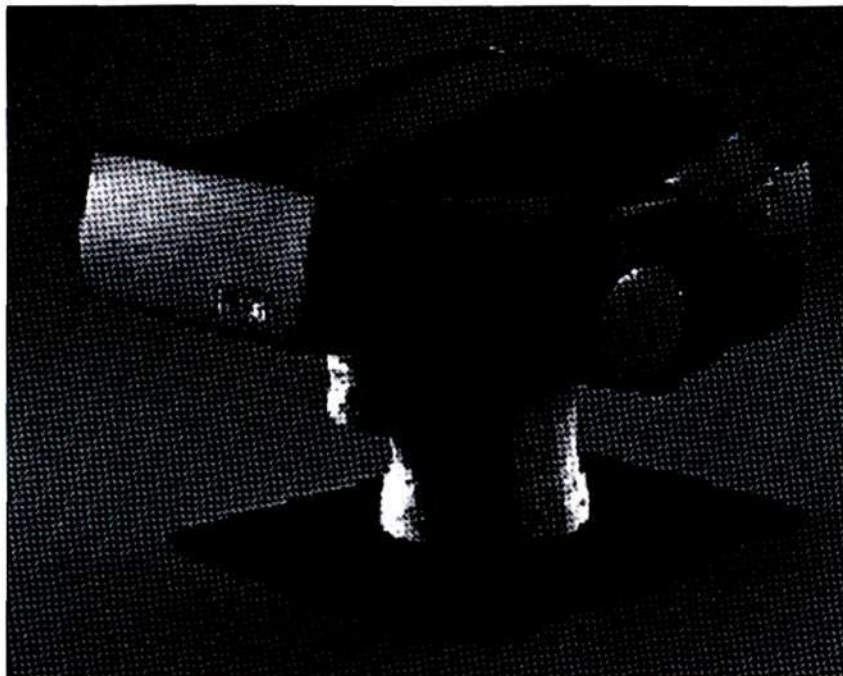
αλλάζοντας οπτικές γωνίες, βασισμένος στην περιστροφή του κεφαλιού.

2. Πανκατευθυντική διοπτρική οθόνη (Binocular Omni-directional monitor - BOOM)

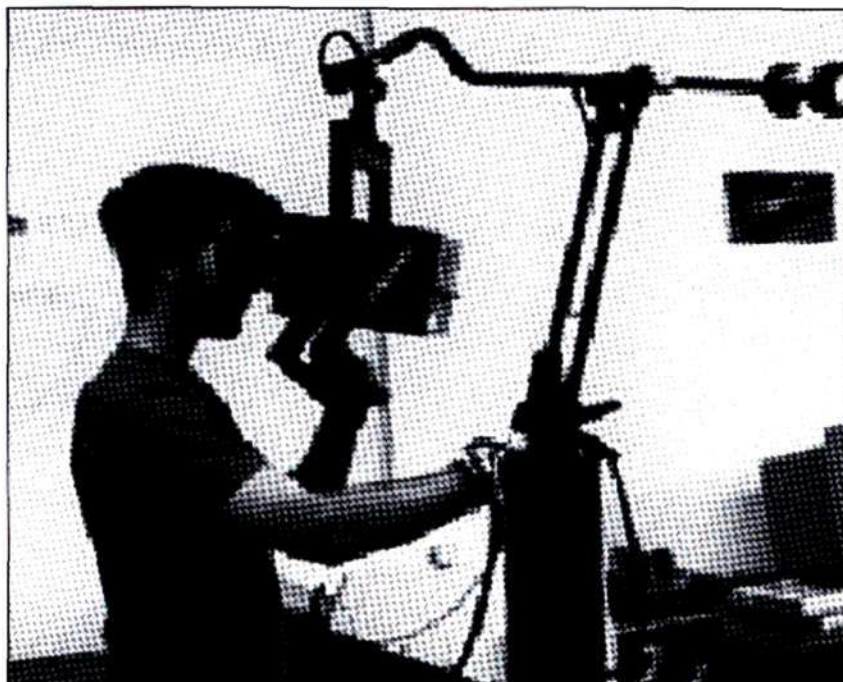
Η πανκατευθυντική διοπτρική οθόνη (Binocular Omni-directional monitor - BOOM) όπου οι οθόνες και το οπτικό σύστημα τοποθετούνται σ' ένα κουτί το οποίο τοποθετείται σ' ένα βραχίονα πολλαπλών συνδέσεων. Ο χρήστης βλέπει τον εικονικό κόσμο κοιτώντας μέσα στο κουτί και μπορεί να καθοδηγήσει το κουτί σε οποιαδήποτε θέση μέσα στον όγκο λειτουργίας της συσκευής. Οι αισθητήρες κίνησης βρίσκονται στους συνδέσμους του βραχίονα που κρατάει το κουτί.

3. Σύστημα Αυτόματου Εικονικού Περιβάλλοντος Σπηλαίου (Cave Automatic Virtual Environment - CAVE)

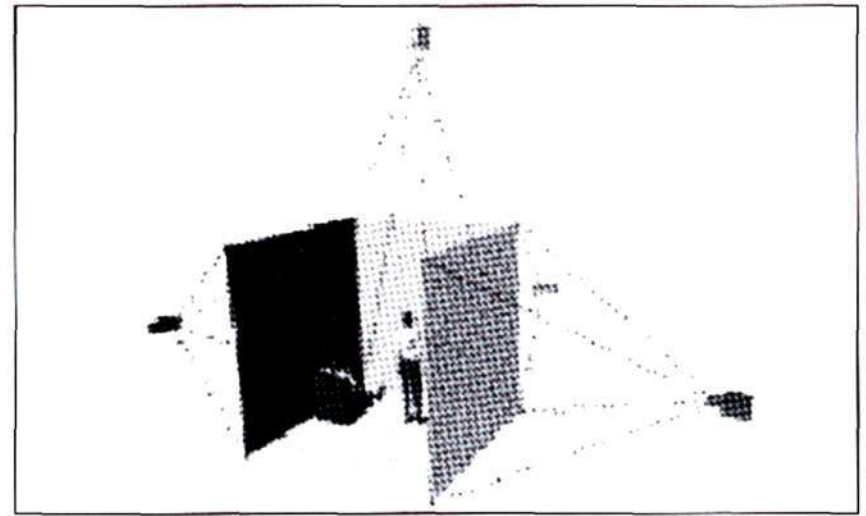
Το Σύστημα Αυτόματου Εικονικού Περιβάλλοντος Σπηλαίου (Cave Automatic Virtual Environment - CAVE) παρέχει την ψευδαίσθηση της εμβύθισης με



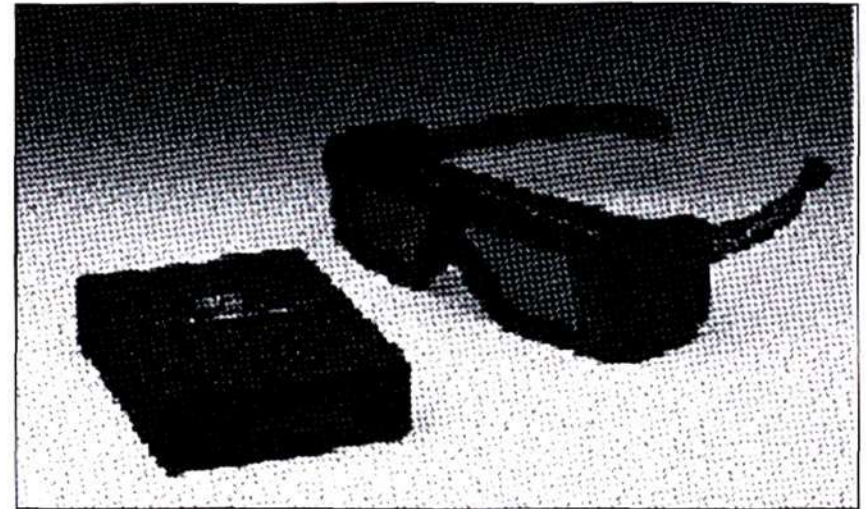
Εικ. 1 Κράνος Εικονικής Πραγματικότητας



Εικ. 2 BOOM



Εικ. 3 Η αρχή λειτουργίας του CAVE



Εικ. 4 Τρισδιάστατα γυαλιά

το να προβάλλει στερεοσκοπικές εικόνες στους τείχους και το δάπεδο ενός κυβικού δωματίου. Μια ομάδα ατόμων η οποία φοράει τρισδιάστατα γυαλιά μπορεί να μετακινηθεί ελεύθερα στο CAVE ενώ αισθητήρες κίνησης συνεχώς αναπροσαρμόζουν τη στερεοσκοπική προβολή του διευθύνοντος ατόμου.

4. Τρισδιάστατα γυαλιά (LCD shutter glasses)

Τρισδιάστατα γυαλιά (LCD shutter glasses), τα οποία χρησιμοποιούνται συνήθως με μονοσκοπικές αλλά και στερεοσκοπικές οθόνες και παρέχουν την αίσθηση του βάθους στις διςδιάστατες οθόνες.

7.2 Συσκευές Εισόδου Εικονικής Πραγματικότητας

1. Γάντι εικονικής πραγματικότητας

Γάντια που είναι εξοπλισμένα με συσκευές αφής ή/και "force - feedback", που δίνουν την αίσθηση της αφής στον χρήστη, ώστε να μπορεί να σηκώσει και να μετακινήσει αντικείμενα στο εικονικό περιβάλλον.

2. Τρισδιάστατο ποντίκι - spacemouse (αριστερά & κέντρο) και τρισδιάστατη μπίλια - spaceball (δεξιά)

Συσκευές που χρησιμοποιούνται για την πλοήγησή μας στον τρισδιάστατο χώρο και την επιλογή 3-διάστατων αντικειμένων περιλαμβάνουν: Τρισδιάστατο ποντίκι (spacemouse), μπίλια (spaceball), ραβδί, χειριστήριο (joystick) κ.ά. κέντρο) και τρισδιάστατη μπίλια - spaceball (δεξιά)